

Proyecto Final 2025-2: Videojuego “Cenizas de la Verdad”

Integrantes: Alexa Carolina Gamboa Mier y Manuela Arboleda Montoya

1. Idea General

El videojuego “Cenizas de la Verdad” propone una experiencia reflexiva e interactiva sobre la historia de la **censura** y la **pérdida del conocimiento humano**. A través de tres niveles inspirados en eventos reales, el jugador se enfrenta al fuego, al silencio y a la represión que han acompañado a las ideas a lo largo del tiempo.

El propósito es rescatar fragmentos de sabiduría que simbolizan los libros perdidos, enfrentando diferentes entornos, físicas y retos cognitivos.

Aunque es un juego sencillo en su estructura, se busca que sea visualmente atractivo, con mecánicas dinámicas, dificultad progresiva y una narrativa simbólica.

El desarrollo integrará **POO** (Programación Orientada a Objetos), **memoria dinámica** y **GUI** (Interfaz Gráfica) mediante clases que representen al jugador, los fragmentos de conocimiento, los entornos y los **agentes autónomos** (entidades que reaccionan y aprenden del entorno).

2. Objetivo General

Aplicar los conceptos de **programación orientada a objetos**, **memoria dinámica** e **interfaz gráfica (GUI)** en el desarrollo de un videojuego 2D que combine historia, lógica e interacción visual, inspirado en tres momentos relevantes de la historia humana:

- La quema de los Códices Mayas.
- La censura durante la Inquisición.
- El surgimiento del *Index Librorum Prohibitorum* (lista de libros prohibidos).

3. Niveles del Videojuego

Nivel 1: “El Fuego” — La quema de los Códices Mayas

Contexto histórico: En 1562, en Maní (Yucatán), Fray Diego de Landa ordenó la quema de una vasta cantidad de textos y objetos sagrados mayas, incluyendo códices que contenían la historia, la astronomía y la cosmología de esta civilización. Este hecho simboliza la **destrucción sistemática de una cultura y su conocimiento** por la imposición de una nueva ideología.

Dinámica del nivel: El jugador controla a un sabio maya que intenta rescatar fragmentos de los códices antes de que las llamas los consuman. El nivel estará controlado por tiempo (*timer*), ya que el fuego se propaga progresivamente.

- **Vista:** lateral con *scroll* limitado.
- **Físicas a implementar:** **Movimiento parabólico** de los fragmentos que caen, **desplazamiento uniforme** del fuego, **colisión** con obstáculos.
- **Retos:** Elegir estratégicamente qué fragmentos salvar antes de que el tiempo se agote.
- **Agente autónomo:** “**El fuego**”: Percibe los fragmentos cercanos, decide hacia dónde propagarse y “**aprende**” a dirigirse hacia zonas donde hay más objetos valiosos (simbolizando la destrucción del conocimiento).

Nivel 2: “El Silencio” — La censura en la Inquisición

Contexto histórico: Durante la Edad Media, la Inquisición persiguió a quienes desafiaban la doctrina oficial. El pensamiento libre fue condenado y muchas ideas fueron ocultadas o destruidas.

Dinámica del nivel: El jugador encarna a un monje que, en secreto, intenta reescribir y esconder textos prohibidos sin ser descubierto. Debe mover piezas de texto, resolver códigos y mantener un equilibrio entre la prudencia y la curiosidad.

- **Vista:** cenital con *scroll* fijo (el jugador se mueve entre mesas, velas y pergaminos).
- **Físicas a implementar:** **Oscilación de luz** (efecto de velas), **trayectorias rectilíneas** de guardias, **movimiento aleatorio** de un personaje NPC que actúa como vigilante.
- **Retos:** Mantener el sigilo y la lógica para restaurar fragmentos sin ser visto.
- **Agente autónomo:** “**El inquisidor**”: Percibe movimiento o ruido, decide investigar y **ajusta su comportamiento** según las veces que detecta al jugador (aprende patrones).

Nivel 3: “La Represión” — El *Index Librorum Prohibitorum*

Contexto histórico: Tras la invención de la imprenta, la iglesia católica buscó controlar la difusión de ideas consideradas peligrosas. El *Index Librorum Prohibitorum* se convirtió en una herramienta clave para censurar y erradicar obras que se oponían a la doctrina oficial, limitando el acceso al conocimiento durante siglos.

Dinámica del nivel: El jugador encarna al verdugo, la máxima autoridad para determinar si un pecador acusado de herejía es ejecutado o perdonado. Una sombría (Cámara de sentencia) con un patíbulo en el centro, y una mesa lateral donde se encuentra el *Index Librorum Prohibitorum*.

- **Vista:** Cenital con cámara de perspectiva fija.

- **Físicas a implementar:** **Inercia** de objetos pesados (Libros y Sentencia), **trayectorias** de NPC (Guardias y Pecadores), **física de partículas** (Fuego).
- **Retos:** Lograr perdonar y rescatar un número suficiente de Fragmentos de sabiduría sin que la tasa de perdones levante las sospechas del padre confesor.
- **Agente autónomo:** “**El padre confesor**”: Percibe la frecuencia de perdones. Si el jugador perdona a demasiados pecadores, el padre **ajusta su comportamiento** enviando pecadores que sostienen fragmentos de conocimiento más tentadores o inicia una inspección sorpresa de la celda del verdugo para buscar los fragmentos guardados.